

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia *game* dan teknologi mengalami perkembangan yang pesat termasuk juga dalam dunia PC *game*. Fenomena ini di ikuti oleh banyaknya model dan jenis *game* yang dilengkapi fitur yang menggiurkan baik dari kualitas *game* itu sendiri, visualisasi dari *game*, ataupun dari alur *game* yang telah di buat. Berawal dengan *game* yang bertampilan dan kontrol sederhana, kini kita sudah dapat menikmati *game* dengan tipe permainan sesuai yang kita inginkan seperti shooter, RPG, real time strategy, action dan masih banyak yang lain.

Dari berbagai *game* yang ditawarkan di pasaran ada satu *game* yang tetap setia memakai konsep kesederhanaanya, dan belum berubah sampai sekarang yaitu novel visual. Setiap bulan sedikitnya ada 4 novel visual yang dirilis ke pasaran (<http://games.renpy.org/category/vn?order=date&a=,2013>). Para penggemar *game* jenis ini tergolong banyak. Tidak hanya di jepang saja, bahkan di seluruh dunia. Hal ini di buktikan dengan banyaknya *game* berjenis novel visual yang mempunyai genre cerita berbeda – beda seperti Steins gate, Muv – Luv Alternative, Little Buster dan masih banyak yang lain (<http://www.listsofbests.com/list/100035-the-visual-novel-database-to100?page=1,2013>)

Namun bertolak belakang dengan kesuksesan dan perkembangan teknologi, kecintaan dan kepedulian terhadap sejarah bangsa semakin lama,

semakin memudar terutama di Indonesia. Hal ini terlihat dengan kurang pedulinya sebagian generasi muda dalam mengisi kemerdekaan yang kita nikmati saat ini ditambah belajar sejarah pahlawan itu membuat bosan. Lika-liku sejarah bangsa Indonesia telah memberikan gambaran bagi kita semua, tentang bagaimana kerasnya keinginan dan perjuangan para pahlawan dalam mencapai hidup yang merdeka. Kesadaran akan semangat kebangsaan harus selalu tumbuh dari zaman ke zaman agar bangsa Indonesia tidak menjadi bangsa yang mati dan tinggal sejarah. Indonesia tidak hanya sesuatu yang nampak secara geografis dari Sabang sampai Merauke. Indonesia adalah semangat persatuan sebagai satu bangsa yang dibangun atas kesadaran pada perbedaan, seperti yang tercermin dalam Pancasila, "Bhinneka Tunggal Ika", berbeda-beda namun tetap satu jua sebagai Indonesia.

Dengan melihat fenomena dari *gamenovel* visual dan sejarah indonesia, penulis bermaksud merancang sebuah *gamenovel* visual yang mengangkat tema sejarah pahlawan indonesia yang di padukan dengan aksi petualangan dan teka-teki. Sehingga *gamer* mendapatkan kesenangan dalam bermain *game* ini, dan juga mendapatkan informasi tentang bagaimana sejarah lika-liku perjuangan pahlawan dalam mengusir penjajah belanda di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka di dapat dirumuskan yaitu bagaimana membuat sebuah *game* visual novel tentang sejarah pahlawan indonesia yang menarik sehingga memberikan minat dalam mempelajari sejarah pahlawan yang pernah berjasa di tanah indonesia.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk memfokuskan arah tujuan penulis, sehingga penulis lebih jelas dalam menentukan metode yang tepat guna mencapai tujuan penelitian yang dilakukan.

Adapun beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut

1. Data yang akan disajikan hanya akan berfokus pada 4 pahlawan Indonesia.
2. *Game* ini hanya akan menampilkan informasi 4(empat) pahlawan Indonesia yaitu: Pangeran Diponegoro, Tuanku Imam Bonjol, RA Kartini dan Ki Hajar Dewantara.
3. *Game* ini dirancang untuk desktop.
4. Software yang digunakan untuk merancang *game* ini adalah Ren'py sebagai inti perancangan, Software Photoshop untuk pewarnaan dan Premiere sebagai perancangan sound, Sedangkan gambar dibuat secara manual.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah, adalah sebagai berikut :

1. Mampu merancang dan membangun *game* edukasi sebagai pembelajaran yang asyik dan unik sehingga meningkatkan minat untuk belajar tentang sejarah pahlawan Indonesia.

2. Menerapkan ilmu yang di dapat dan di pelajari selama menuntut ilmu di perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

Adapun manfaat penelitian dalam merancang *game* novel visual ini adalah sebagai berikut

1. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap mampu membuat inovasi baru dalam industri *game* Novel visual. Selain itu penulis juga berharap dengan *game* ini membuat penulis lebih giat dalam menelusuri dan memahami guna mempopulerkan sejarah baik dalam skala nasional maupun internasional.

2. Bagi Pengguna

Dengan *game* ini penulis berharap mampu memberikan informasi tentang pahlawan-pahlawan yang berjasa di Negara Indonesia ini dan memberikan rasa ingin tahu lebih untuk menelusuri para jejak pahlawan sehingga mampu memberikan kontribusi untuk mengisi semangat kemerdekaan dan mencintai sejarah.

3 Bagi Dunia Pendidikan

Dengan *game* ini penulis berharap mampu ikut andil dalam *game* edukasi sehingga memberikan kontribusi dalam sebuah penyampaian informasi sehingga tercipta banyak cara kreatifitas dan inovasi dalam mempopulerkan suatu sejarah yang ada.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan nantinya untuk perancangan *game* Novel Visual ini adalah sebagai berikut

1. Pembelajaran Literatur

Metode ini dilaksanakan dengan cara membaca buku-buku, journal maupun artikel-artikel yang berkaitan dengan Novel Visual dan sejarah pahlawan Indonesia.

2. Analisis

Tahap ini melakukan pengumpulan informasi mengenai pahlawan : Pangeran Diponegoro, Tuanku Imam Bonjol, Raden Ayu Kartini, Ki Hajar Dewantara yang kemudian dianalisis mana yang valid dan tidak valid. Apabila valid maka akan dimasukkan ke dalam perancangan.

3. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan karakter, latar belakang, pemilihan musik, penentuan fitur yang akan di berikan, teka-teki apa yang akan dimasukkan ke dalam skema alur permainan yang akan di bangun.

4. Pengkodean

Dalam tahap ini, dilakukan pengkodean menggunakan bahasa python dari software Ren'Py. Pengkodean ini nanti akan di cocokan dengan skema alur *game* yang telah dirancang serta disesuaikan dengan sejarah pahlawan yang ada.

5. Pengujian

Setelah perancangan dan pengkodean selesai, akan dilakukan proses pengujian terhadap *game* yang sudah di bangun. Apabila sesuai dengan harapan maka dilanjutkan ke tahap berikutnya, apabila masih dirasa kurang maka akan diperbaiki kembali.

6. Penyusunan laporan dan kesimpulan

Pada tahap ini, *game* yang selesai dirancang dilakukan penulisan ke dalam format skripsi.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini ditulis secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mengerti dan mendapatkan manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat dari bab ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi bab mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah yang akan dipakai sebagai acuan penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan teori-teori yang dipakai untuk mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III TIJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan simulasi serta analisis sistem yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara atau teknik yang membahas mulai dari perancangan konsep, isi, pembuatan, pengeditan sampai penyelesaian dan pengembangan yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang di dapatkan dari penelitian.